NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE,
OR SERVICE? CALL 1-800-255-3700

BESOIN D'AIDE AVEC L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN
OU LE SERVICE? APPELEZ LE 1-800-255-3700.

Boxoft Image To JPG Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

Nintendo®

Nintendo of Canada Ltd.
110-13480 Crestwood Place, Richmond, B.C. V6V 2J9 Canada

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON

NES-TS-CAN-1

# TETRIS 2

TM/MC ★

## INSTRUCTION BOOKLET
## MODE D'EMPLOI

REV C

*This official seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo product.*

*Ce sceau officiel vous garantit que Nintendo a approuvé ce produit et que celui-ci répond à nos normes d'excellence en ce qui concerne sa main-d'oeuvre, sa fiabilité et sa valeur en tant que divertissement. Recherchez-le toujours lorsq ue vous achetez des jeux et accessoires pour assurer leur parfaite compatibilité avec votre appareil Nintendo.*

All Nintendo products are licensed by sale for use only with other authorized products bearing the Official Nintendo Seal of Quality™.

À leur vente, tous les produits Nintendo sont licenciés pour fin d'utilisation exclusive avec d'autres produits autorisés portant le Sceau de qualité MC officiel de Nintendo.

TM and ® are trademarks of Nintendo of America Inc. Nintendo of Canada Ltd. Authorized user.
MC et ® sont des marques de commerce de Nintendo of America Inc. Nintendo of Canada Ltd., usager autorisé
© 1993 Nintendo of America Inc. Rd./Enr. 1986 Nintendo
* TETRIS 2 is a registered trademark of Elorg. ©1987 Elorg. TETRIS 2 licensed to Nintendo ©1989, 1993 Nintendo.
All Rights Reserved. Original Tetris concept, design and program by Alexey Pazhitnov.
* TETRIS 2 est une marque de commerce de Elorg.©1987 Elorg. TETRIS 2 licencié à NINTENDO. ©1989,1993 NINTENDO.
Tous droits reservés. Idée originale, conception et programme d'Alexey Pazhitnov.



English

**Thank you for purchasing the TETRIS 2™* game pak for your Nintendo Entertainment System®.**

**Please read this instruction booklet carefully and follow the correct operating procedures. Keep this instruction booklet and warranty in a safe place for future reference.**

## CONTENTS

The Birth of a New Tetris ..... 3
Controller Functions ..... 4
How to Start ..... 6
Block Types ..... 8
How to Eliminate Blocks ..... 10
How to Play the 1 Player Game ..... 12
How to Play the 1 Player vs. 2 Player Game ..... 16
How to Play the 1 Player vs. CPU Game ..... 19
Hints and Tips ..... 21

**Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System product specifications and design are subject to change without notice.**

# The Birth of a New Tetris®★★

Tetris 2 is a new addition to the family of puzzle games that began with the megahit, Tetris.

Tetris 2 consists of red, green, and yellow blocks. In the original Tetris game, the object was to erase the blocks by arranging them horizontally across the screen. However, in Tetris 2, your goal is to arrange three blocks of the same color vertically or horizontally. This will cause the set of three blocks to disappear.

While maintaining the "simple, but fun" tradition that was started with the original Tetris, Tetris 2 moves ahead as a game that is even more challenging and more fun to play.

★★®Tetris is a registered trademark of Elorg.

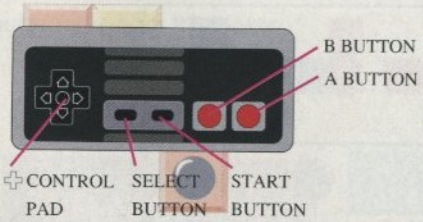


# Controller Functions

Use Controller [1] when playing a 1-player game.

Use Controllers [1] and [2] when playing with an opponent.

ORIGINAL CONTROLLER DESIGN




NEW CONTROLLER DESIGN

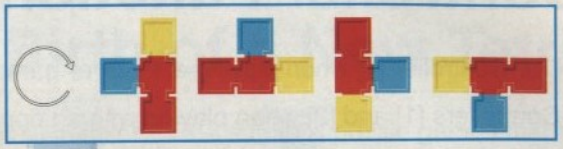
## ◆ Control Pad ◆

Press Left to move a block to the Left.

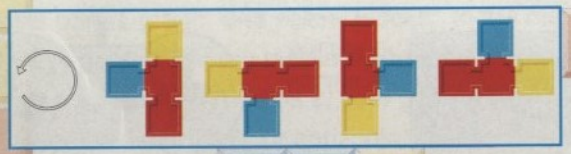
Press Right to move a block to the Right.

Press Down to drop a block more quickly.

**A Button:** Press the A Button to rotate the falling block clockwise.



**B Button:** Press the B Button to rotate the falling block counter-clockwise.



## SELECT Button:

Press the SELECT Button to move the cursor on the title screen. The SELECT Button is not used during game play.

## START Button:

Press the START Button to begin play. This button also pauses your game.



# How To Start

To begin your game, insert the Game Pak into the Nintendo Entertainment System and turn the power ON. The title screen will be displayed.

On the title screen, select one of the following options and press the START button to begin the game.

1 PLAYER (1 Player Game)

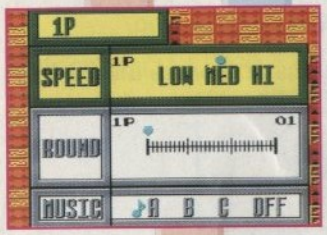
2 PLAYERS

(1 Player vs. 2 Player Competitive Game)

1 PLAYER vs. CPU

(1 Player vs. CPU Competitive Game)

The Menu Screen will appear once you select your game mode on the title screen. On the Menu Screen, use your ✢ Control Pad to select your options and the START Button to begin play.




The screen shown above is for the 1-Player game mode.

**Speed:**

This setting determines how fast the blocks fall.

**Round:**

On the higher rounds, the game starts with more Fixed Blocks on the screen. Press Left and Right on the ✢ Control Pad to change this setting.

**Music:**

This selects the music that is played during the game. Select "OFF" if you want to play without background music.

**In the competitive modes (1p vs. 2p and 1p vs. CPU), the players can individually select the SPEED and ROUND settings. This is very useful if you want to handicap yourself or your opponent.**



# Block Types

The three different blocks that appear in Tetris 2 are the Flash Blocks, Fixed Blocks, and the Falling Blocks. Each of these blocks also appear in three different colors.

All Falling Blocks consist of four pieces and fall from the top of the screen.

## FLASH BLOCKS

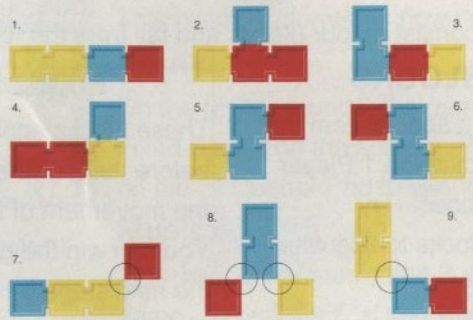
The Flash Block is a special item that has a different effect in the 1 Player and Competitive Modes. Try eliminating these blocks to see what happens.

## FIXED BLOCKS

These blocks appear on the screen before the game begins and restrict the movement of the Falling Blocks. You can win the game or advance to the next stage by eliminating all Fixed Blocks on the screen.

## FALLING BLOCKS

The Falling Blocks appear in nine different forms.



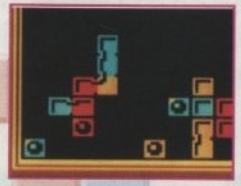

- All Falling Blocks consist of four pieces and fall from the top of the screen.
- As shown in diagrams 7, 8 and 9, these Falling Blocks are separated at the circled points when a section of the block connects to another block in the playing field.



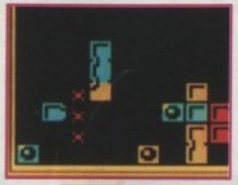
# How to Eliminate Blocks

You can eliminate blocks by moving the Falling Blocks into a position where three or more of the same colored blocks create a horizontal or vertical line.

**ex. 1**



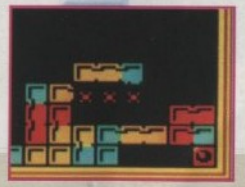
Arrange three red blocks vertically...



to remove the blocks.

**ex. 2**

Move the blocks to make a horizontal line...

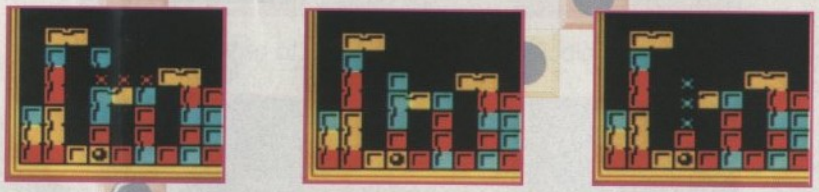


and make the red blocks disappear.

## Chain Reaction!

**☆Master the technique of causing Chain Reactions.☆**

This strategy involves the process of removing two or more rows simultaneously. Try using this technique in the competitive mode to sabotage your opponent's game screen.



As shown above, a green Falling Block drops into place after the player eliminates a row of red Blocks.

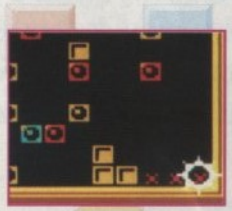


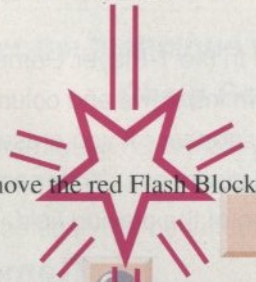
# 1-Player Game

To advance in the 1-Player Game, you must move the Falling Blocks and position them into rows and columns causing similarly colored Fixed and Flash Blocks to disappear. If you erase a Flash Block, all blocks of the same color in the field will disappear. Your game ends, however, if you allow the blocks to touch the top of the playing field.

## Game Play Screen

If you eliminate all Flash Blocks, all Fixed Blocks will disappear, allowing you to advance to the next level.





Remove the red Flash Block...

so all red Fixed Blocks will disappear



# Score

## 1-player game

### ◆Scoring System◆

| | |
|---|---|
| Falling Blocks | 10 points each |
| Fixed Blocks | 20 points each |
| Flash Blocks | 40 points for each Fixed Block erased following the Flash Block. |

### ◆Chain Reactions◆

The score for each Chain Reaction is determined as follows:
(# of blocks eliminated) x (points for each block) x (chain reaction bonus).

| | |
|---|---|
| One chain | x 2 |
| Two chains | x 4 |
| Three or more | x 8 |

### ◆Flash Blocks Eliminated by Chain Reaction◆

The score is determined as follows:

(# of Fixed Blocks eliminated with Flash Blocks) x (# of chains) x (40 points).

### ◆Bonus Score◆

You'll also receive additional bonus points for quickly finishing a stage.

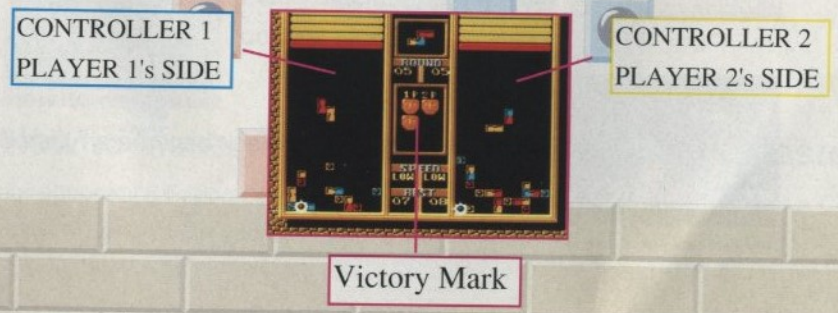
**You do not receive points for eliminating blocks that disappear after you remove a Flash Block or 6 consecutive blocks (see special technique on page 22).**



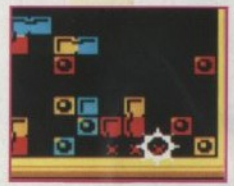
# 1p vs. 2p Game

Both players start the game simultaneously. You win the game if you eliminate all the blocks from your game screen or the blocks on your opponent's screen stack up to the top of the game screen. The first player to win three games wins the match.

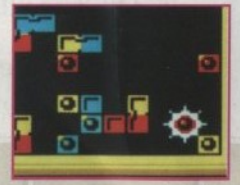
## Game Play Screen



If you erase a Flash Block in the Competitive Mode, a similarly colored Fixed Block will become a Flash Block.



Eliminate a red Flash Block to...



make a red Fixed Block become a Flash Block.



# How to Attack Your Opponent

## There are two ways to attack your opponent:

## Dropping the Ceiling

Each time you eliminate a Flash Block, the ceiling over your opponent's game screen drops down one line. If your opponent erases a Flash Block in his or her field, the ceiling will move up to its original position. This action works like a game of "Tug of War".

Eliminate a Flash Block on your side ...

to drop the ceiling on your opponent.

## How to Make Your Opponent's Blocks Fall Faster

Your opponent's Falling Blocks will temporarily fall faster each time you get a Chain Reaction to occur on your game screen. The number of blocks that fall faster is proportionate to the number of chains that disappear from your screen.

# 1p vs. CPU game

**In 1p vs. CPU game, you can select EASY, NORMAL, or HARD as the difficulty level for your CPU opponent.**

## The Select Screen

On the Select Screen, choose your opponent with the ✠ Control Pad and press the A Button or the START Button to begin play.

## The Menu Screen

If you want to change the speed and round for the CPU, press the B Button and move the CPU's cursor using the ✠ Control Pad.



## CPU Players

HARD

NORMAL

EASY

**Hard Level:** On the hard level, the computer's attacks are accurate and fast. It controls the blocks very quickly and is the toughest opponent to beat.

**Normal Level:** On the normal level, the computer sometimes makes a mistake. It erases the blocks carefully at a slower pace. It is not very tough. However, if you're not careful, you might find victory stolen away from you.

**Easy Level:** The easy level is perfect for beginners. The computer makes many mistakes and moves blocks very slowly.

## Flash Advice!

### ☆Filling an empty space with a block☆

Try to quickly fill spaces with blocks so...

that more than three blocks with the same color can easily disappear.

### ☆Controlling Advanced Blocks☆

Carefully guide the blocks with detachable pieces...

so you can easily place the loose blocks and create a solid row or column.

## Secret Technique: Eliminating Six Blocks!!

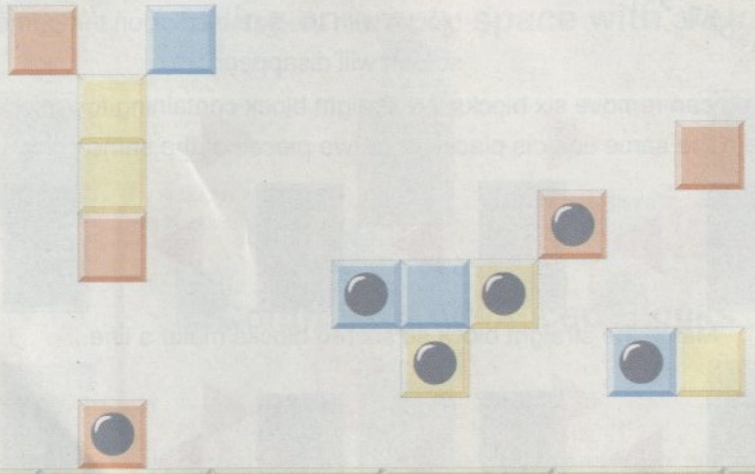
If more than six blocks of the same color make a vertical or horizontal line, all the blocks with the same color on the game screen will disappear.

You can remove six blocks if a straight block containing four pieces with the same color is placed onto two pieces of the same color.

Match the straight block so six red blocks make a line...

and all red blocks on the game screen disappear.

MEMO







Félicitations! Vous êtes maintenant propriétaire du logiciel " TETRIS 2 MC** pour votre Nintendo Entertainment System®.

**Avant de jouer, veuillez lire ce mode d'emploi attentivement et en suivre les instructions. Conservez-le ainsi que la garantie, pour référence ultérieure.**

## TABLE DES MATIÈRES


La naissance d'un nouveau TETRIS ..... 25
Les fonctions du contrôle ..... 26
Pour commencer ..... 28
Les types de blocs ..... 30
L'élimination des blocs ..... 32
Le jeu en solo ..... 34
Le jeu contre un adversaire ..... 38
Un joueur contre l'ordinateur ..... 41
Conseils et stratégies ..... 43


N.B.:Aux fins d'amélioration de nos produits, les spécifications et la conception du Nintendo Entertainment System sont sujettes à changement sans préavis.

# La naissance d'un nouveau TETRIS®**

Tetris 2 est le tout dernier né de la famille des casse-tête dont l'ancêtre est le mégasuccès, Tetris.

Tetris 2 réunit des blocs rouges, verts et jaunes. Dans le jeu original, l'objectif était de faire disparaître les blocs après les avoir alignés horizontalement à l'écran. Cependant, dans Tetris 2, votre objectif est d'aligner trois blocs de la même couleur, verticalement ou horizontalement qui, ensuite, disparaîtront.

Tout en conservant la tradition de divertissement facile du premier jeu de Tetris, Tetris 2 s'avère un jeu encore plus excitant et plus amusant.

**®Tetris est une marque de commerce de Elorg.

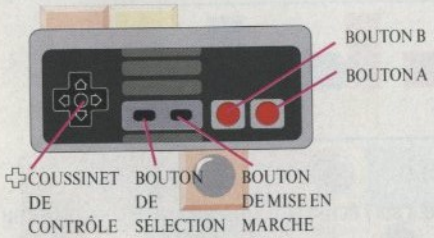


# Les fonctions du contrôle

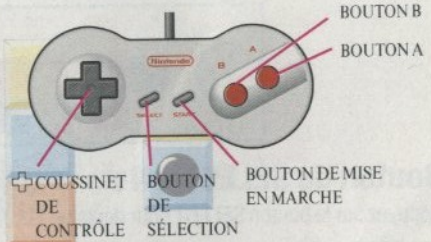
Lorsque vous jouez en solo, utilisez le contrôle nº 1.

Utilisez les contrôles nº 1 et 2 quand vous jouez contre un adversaire.

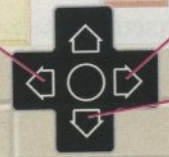
CONCEPTION DU CONTRÔLE ORIGINAL




CONCEPTION DU NOUVEAU CONTRÔLE




## ◆ Coussinet de Contrôle ◆



Appuyez sur la gauche pour déplacer un bloc vers la gauche.

Appuyez sur la droite pour déplacer un bloc vers la droite.

Appuyez sur le bas pour faire tomber un bloc plus rapidement.

**Bouton A :** Appuyez sur le bouton A pour faire pivoter les blocs en chute dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Bouton B :** Appuyez sur le bouton B pour faire pivoter les blocs en chute dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre.

## Bouton de SÉLECTION :

Appuyez sur le bouton SELECT pour déplacer le curseur sur l'écran titre. Ce bouton n'est pas utilisé au cours de la partie.

## Bouton de MISE EN MARCHE :

Appuyez sur le bouton START pour commencer à jouer. Ce bouton sert aussi à faire une pause pendant la partie.



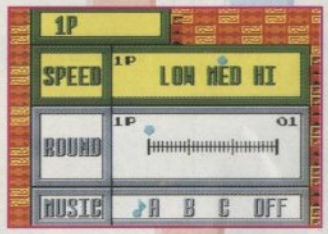
# Pour commencer

Pour commencer à jouer, insérez le logiciel dans le module Nintendo Entertainment System et allumez l'appareil (On). L'écran titre apparaît.

À l'écran titre, choisissez une des options suivantes et appuyez sur le bouton de mise en marche pour commencer à jouer.

1 PLAYER (jeu en solo)
2 PLAYERS
(1 joueur contre un adversaire)
1 PLAYER vs CPU
(1 joueur contre l'ordinateur)

L'écran menu apparaît après votre choix d'un mode de jeu à l'écran titre. Sur l'écran menu, utilisez le ✢ coussinet de contrôle pour choisir vos options et le bouton de mise en marche (START) pour commencer à jouer.




L'écran illustré ci-dessus est celui du jeu en solo.

## Vitesse :

Ce réglage détermine la vitesse de la chute des blocs.

## Ronde :

Au cours des rondes plus avancées, la partie débute avec de plus nombreux blocs fixes à l'écran. Appuyez sur la gauche et la droite du ✢ coussinet de contrôle pour changer ce réglage.

## Musique :

Ici, vous pouvez choisir votre musique de fond. Choisissez "OFF" pour jouer sans musique.

**Dans les modes de compétition (1 joueur contre un adversaire ou contre l'ordinateur), les joueurs peuvent individuellement régler la VITESSE et la RONDE, ce qui est très utile si vous ou votre adversaire voulez vous accorder un handicap.**



# Les types de blocs

Les trois différents types de blocs apparaissant dans le jeu Tetris 2 sont les blocs clignotants, les blocs fixes et les blocs en chute. Chaque type apparaît aussi en trois différentes couleurs.

Tous les blocs en chute sont faits de quatre pièces et tombent du haut de l'écran.

## Blocs clignotants

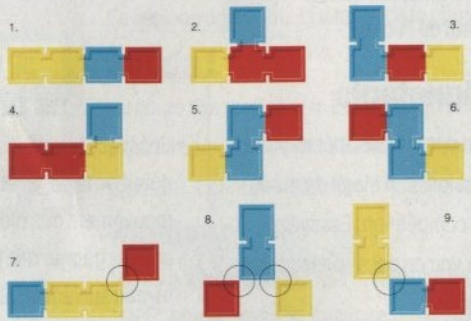
Les blocs clignotants sont des articles spéciaux qui ont des effets différents selon qu'il s'agit du mode en solo ou des modes de compétition. Essayez d'éliminer ces blocs pour voir ce qui se passera.

## Les blocs fixes

Ces blocs apparaissent à l'écran avant le début de la partie et ils restreignent le mouvement des blocs en chute. Vous pouvez gagner une partie ou progresser au niveau suivant en éliminant tous les blocs fixes à l'écran.

## LES BLOCS EN CHUTE

Les blocs en chute ont neuf différentes formes.



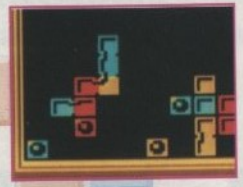

- Tous les blocs en chute sont faits de quatre pièces et ils tombent à partir du haut de l'écran.
- Tel qu'illustré dans les diagrammes 7, 8 et 9, les blocs en chute sont séparés aux points encerclés lorsqu'une section du bloc touche à un autre bloc dans le champ de jeu.



# L'élimination des blocs

Vous pouvez éliminer les blocs en déplaçant les blocs en chute dans une position où trois blocs de la même couleur ou plus forment une ligne horizontale ou verticale.

**ex. 1**



Alignez verticalement trois blocs rouges...

pour les faire disparaître.

**ex. 2**

Déplacez les blocs pour créer une ligne horizontale...

et faites disparaître les blocs rouges.

## Réaction à chaîne!

### ☆ Maîtrisez la technique des réactions à chaîne! ☆

Il s'agit de déplacer simultanément deux rangées ou plus. Essayez d'utiliser cette technique dans un mode de compétition pour saboter l'écran de jeu de votre adversaire.

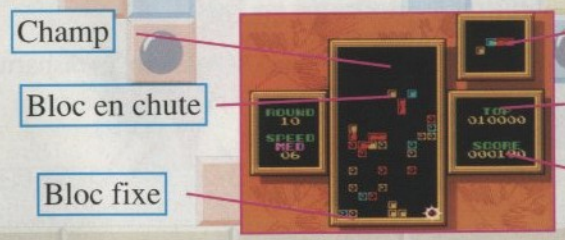
L'illustration ci-dessus montre que les blocs en chute verts tombent après que le joueur ait èliminè une rangèe de blocs rouges.



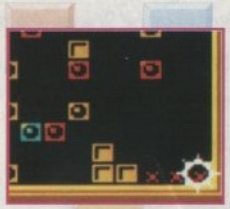
# Le jeu en solo

Pour avancer dans le jeu en solo, vous devez déplacer les blocs en chute et les placer en rangées et en colonnes, entraînant la disparition des blocs fixes et clignotants de même couleur. Si vous effacez un bloc clignotant, tous les blocs de la même couleur disparaîtront. Cependant, la partie est finie si vous permettez aux blocs de toucher le côté supérieur du champ.

## Écran du jeu



Si vous éliminez tous les blocs clignotants, tous les blocs fixes disparaîtront, vous permettant d'avancer au niveau suivant.



Faites disparaître le bloc rouge clignotant...

pour que tous les blocs rouges disparaissent.



# Le score

## Jeu en solo

### ◆ Système des points ◆

| | |
|---|---|
| Blocs en chute | 10 points chacun |
| Blocs fixes | 20 points chacun |
| Blocs clignotants | 40 points pour chaque bloc fixe effacé après un bloc clignotant. |

### ◆ Les réactions à chaîne ◆

Le score de chaque réaction à chaîne est déterminé comme ceci :

(nombre de blocs éliminés) x (points pour chaque bloc) x (boni de la réaction à chaîne)

| | |
|---|---|
| Une chaîne | x 2 |
| Deux chaînes | x 4 |
| Trois chaînes ou plus | x 8 |

## ◆ Blocs clignotants éliminés par une réaction à chaîne ◆

Le score est déterminé comme ceci :

(nombre de blocs fixes éliminés avec des blocs clignotants) x (nombre de chaînes) x (40 points)

## ◆ Score boni ◆

Vous recevrez aussi des points boni additionnels pour avoir rapidement fini un stade.

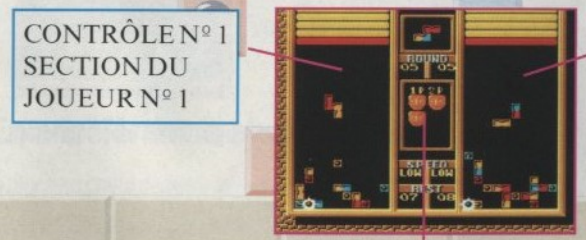
Vous ne recevrez aucun point pour l'élimination de blocs qui disparaissent après avoir déplacé un bloc clignotant ou 6 blocs consécutifs (apprenez la technique spéciale en page 46).



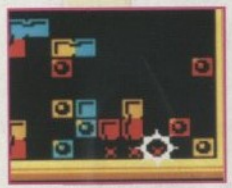
# Le jeu contre un adversaire

Les deux joueurs commencent à jouer simultanément. Vous gagnez la partie si vous éliminez tous les blocs de votre écran de jeu ou si les blocs de votre adversaire s'empilent jusqu'au haut de son écran. Le premier joueur à gagner trois parties gagne le match.

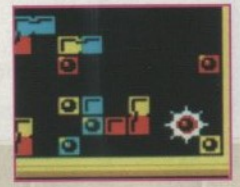
## Écran de jeu



Si vous effacez un bloc clignotant dans le mode de compétition, un bloc fixe de la même couleur se mettra à clignoter.



Éliminez un bloc rouge clignotant...



pour transformer un bloc rouge fixe en bloc clignotant.

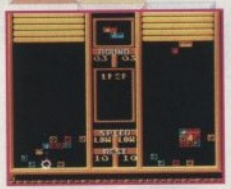


# À l'attaque de votre adversaire

### Vous pouvez attaquer de deux manières :

## En faisant descendre le plafond

Chaque fois que vous éliminez un bloc clignotant, le plafond de l'écran de jeu de votre adversaire descend d'une rangée. Si votre adversaire efface un bloc clignotant dans son champ, le plafond retrouve sa position originale. Cette stratégie fonctionne comme un jeu de "tir à la corde".



Éliminez un bloc clignotant de votre côté...

pour faire descendre le plafond du côté de votre adversaire.

## En accélérant la chute des blocs de l'adversaire

Les blocs en chute de votre adversaire tomberont temporairement plus vite à chaque fois que vous provoquez une réaction à chaîne sur votre écran. Le nombre de blocs qui tombent plus vite est proportionnel au nombre de chaînes qui disparaissent de votre écran.

# Un joueur contre l'ordinateur

Dans le mode de jeu contre l'ordinateur, vous pouvez choisir le niveau de difficulté EASY (facile), NORMAL (normal) ou HARD (difficile) pour votre adversaire.

## L'écran de sélection

À l'écran de sélection, choisissez votre adversaire avec le ✥ coussinet de contrôle et appuyez sur le bouton A ou sur le bouton de mise en marche (START) pour commencer à jouer.

## L'écran menu

Si vous voulez changer la vitesse et la ronde en ce qui a trait à l'ordinateur, appuyez sur le bouton B et déplacez le curseur de l'ordinateur à l'aide du ✥ coussinet de contrôle.



## Les joueurs informatisés

HARD (difficile)

NORMAL

EASY (facile)

**Niveau difficile :** À ce niveau, les attaques de l'ordinateur sont précises et rapides. Celui-ci contrôle rapidement les blocs et c'est l'adversaire le plus difficile à battre.

**Niveau normal :** Au niveau normal, l'ordinateur fait parfois des erreurs. Il efface les blocs soigneusement, plus lentement. Le jeu n'est pas très difficile. Cependant, si vous n'êtes pas attentif, vous pourriez vous faire voler la victoire.

**Niveau facile :** Le niveau facile est idéal pour les débutants. L'ordinateur fait plusieurs erreurs et déplace les blocs très lentement.

## Conseil éclair

### ☆ Comment remplir un espace vide ☆

Essayez de remplir rapidement les espaces avec des blocs...

pour facilement faire disparaître plus de trois blocs de la même couleur.

### ☆ Contôler les blocs avancés ☆

Guidez soigneusement les blocs et leurs pièces détachables...

pour facilement placer les blocs solitaires et créer une rangée ou une colonne de la même couleur.



## Technique secrète : pour éliminer six blocs!!

Si plus de six blocs forment une rangée ou une colonne, tous les blocs de la même couleur sur l'écran de jeu disparaîtront.

Vous pouvez faire disparaître six blocs si un bloc formé de quatre pièces se pose sur deux pièces de la même couleur.

Assortissez le bloc de quatre pièces de façon à former une ligne de six blocs rouges...

et tous les blocs rouges de l'écran de jeu disparaîtront.

# WARRANTY AND SERICE INFORMATION - 90-DAY LIMITED WARRANTY

**HARDWARE*, ACCESSORIES, GAME PAKS ("PRODUCT")**

*HARDWARE ONLY: TO EXPEDITE AUTHORIZATION OF ANY REQUIRED WARRANTY WORK, WE RECOMMEND THAT YOU COMPLETE AND RETURN YOUR WARRANTY CARD WITHIN 10 DAYS OF PURCHASE (OR RECEIPT AS A GIFT.)

**90-DAY LIMITED WARRANTY**

Nintendo of Canada Ltd. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that this product shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product or component part, at its option, free of charge.

**WARRANTY SERVICE OR REPAIR/ SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY**

To receive this warranty service or to receive service after warranty expiration:

1. **DO NOT** return you product to the retailer.
2. Please call the **NINTENDO WORLD CLASS SERVICE®** Centre Consumer Assistance Hotline at: **1-800-255-3700.** Our hours of operation are from 4:00 am to Midnight, Pacific Time, Monday through Saturday, and from 6:00 am to 7:00 pm, Pacific Time on Sundays (times subject to change). If the Nintendo Service Representative is unable to solve the problem over the telephone, you will be referred to the nearest **AUTHORIZED NINTENDO WORLD CLASS SERVICE®** Centre for prompt, professional warranty service or repair and replacement components. You may also refer to your yellow pages directory under the heading of *Video Games - Sales or Service*, for the nearest location.

   To satisfy the need of our customers, Nintendo maintains a professional network of **AUTHORIZED NINTENDO WORLD CLASS SERVICE®** Centres located in major metropolitan areas and also offers express factory service. In some instances it may be necessary to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE to the nearest service location.

This warranty shall not apply if the product has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, commercial use, modification, tampering, or by other causes unrelated to defective materials or workmanship. This warranty shall not apply if any product serial number has been altered, defaced, or removed.

**WARRANTY LIMITATIONS**

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO NINETY DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES.

The provisions of this warranty are valid in the United States and Canada only. Some states / provinces do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitations and exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary between states / provinces.





# GARANTIE ET SERVICE - GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

**APPAREILS*, ACCESSOIRES ET LOGICIELS ("PRODUIT")**

* APPAREILS SEULEMENT : POUR ACCÉLÉRER L'AUTORISATION DE TOUT TRAVAIL SOUS LE COUVERT DE LA GARANTIE, NOUS VOUS RECOMMANDONS DE COMPLÉTER ET DE RENVOYER VOTRE CARTE DE GARANTIE DANS LES 10 JOURS SUIVANT L'ACHAT (OU LA RÉCEPTION D'UN CADEAU).

**GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS**

Nintendo of Canada Ltd. ("Nintendo") garantit à l'acheteur original que ce produit ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de 90 jours suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant la période de 90 jours de la garantie, Nintendo à son choix, réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux.

**GARANTIE DE SERVICE OU RÉPARATION ET SERVICE APRÈS L'EXPIRATION DE LA GARANTIE**

Pour jouir de cette garantie de service ou pour obtenir ce service après l'expiration de la garantie :

1. **NE PAS** renvoyer le logiciel défectueux au détaillant.
2. Appelez la ligne d'assistance sans frais du **SERVICE DE PREMIÈRE QUALITÉ^MC DE NINTENDO** au **1-800-255-3700**. Nos heures d'affaires sont de 4 h 00 à 24 h 00, heure du Pacifique, du lundi au samedi, et de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, le dimanche (heures sujettes à changement). Si le préposé au service de Nintendo est incapable de résoudre votre problème au téléphone, il vous référera au **SERVICE DE PREMIÈRE QUALITÉ^MC DE NINTENDO AUTORISÉ** le plus près de chez vous, afin que vous obteniez un service, une réparation ou un remplacement de pièce sous garantie prompt et professionnel. Vous pouvez aussi consulter les Pages jaunes sous l'entête *Jeux vidéo (Vente et service)* pour connaître l'endroit le plus près de chez vous.

   Pour répondre aux besoins de sa clientèle, Nintendo maintient un réseau professionel de **CENTRES DE SERVICE DE PREMIÈRE QUALITÉ^MC AUTORISÉS**, situés dans les principales villes et offre également un service rapide en usine. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, au centre de service le plus près.

La présente garantie sera nulle si le produit a été endommagé à cause de négligence, accident, utilisation abusive ou commerciale, modification, altération ou de toutes autres causes qui ne seraient pas liées à des vices de matériaux ou de main-d'oeuvre. La présente garantie sera nulle si le numéro de série de tout produit a été modifié, effacé ou rendu illisible.

**LIMITES DE LA GARANTIE**

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES À 90 JOURS APRÉS LA DATE D'ACHAT ET SONT SUJETTES AUX CONDITIONS DÉCRITES AUX PRÉSENTES. NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES.

Les stipulations de la présente garantie sont valides aux États-Unis et au Canada seulement. Certains États ou provinces ne permettent pas la limitation de la durée d'une garantie sous-entendues, ni l'exclusion des dommages accidentels; dans ce cas, les limites et exclusions ci-dessus mentionnées ne s'appliquent pas. La présente garantie vous donne des droits légaux précis et vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.